

Digital Team Collaboration 4.0 with x-large Multi-touch Displays

Die Bachelorarbeit 'aWall - Digital Team Collaboration' ist eine Weiterentwicklung des Web-Clients aWall (Agile Collaboration Wall). Die aWall ist ein Tool für die digitale Team-Kollaboration in Scrum und ermöglicht Teams, Projekte iterativ durchzuführen. Die Applikation ist für sehr grosse Touchscreens konzipiert und ersetzt physische Hilfsmittel wie Stecktafeln, die in agilen Prozessen häufig eingesetzt werden, um den Projektfortschritt zu visualisieren.

Die Applikation enthält unterschiedliche Benutzeroberflächen für die verschiedenen Phasen des agilen Prozesses. Im Rahmen der Bachelor-arbeit implementierten wir neue Funktionalitäten für die Sprintplanungs-phase von Scrum.

Das Resultat dieser Arbeit sind neue und verbesserte Funktionalitäten für die Sprintplanung. Es besteht aus drei Benutzeroberflächen: Im 'Sprintplanning 1' werden dem Sprint User Stories zugeordnet und im 'Sprintplanning 2' werden diese in Tasks für die Entwickler aufgeteilt. Die Zuordnung und Aufteilung ist mit einfachen Drag + Drop-Aktionen möglich. In der Benutzeroberfläche 'Task Creation' können Tasks von mehreren Benutzern gleichzeitig auf dem Smartphone oder Computer erstellt werden. Die aWall ermöglicht damit eine effiziente Sprintplanung, in der sich alle Teammitglieder aktiv einbringen können. Für die Benutzeroberfläche des 'Sprintplanning 1' wurden die Drag + Drop-Aktionen komplett neu implementiert und damit die Bedienungs-freundlichkeit stark verbessert. Zudem wurden zahlreiche Fehler in der bestehenden Applikation behoben. Die Ansicht 'Sprintplanning 2' und 'Task Creation' wurden komplett neu entwickelt. Zudem wurden verschiedene neue Widgets kreiert, mit denen man einen neuen Sprint anlegen und editieren kann oder die dem Nutzer Informationen über das Projekt und die Sprints anzeigen.

Die Applikation und die neu implementierten Benutzeroberflächen wurden nach der Entwicklung in einem Usability Test mit mehreren Probanden auf ihre Gebrauchstauglichkeit überprüft.

Die Auswertung zeigte, dass das Produkt bereits eine hohe Gebrauchs-freundlichkeit aufweist, jedoch im Design noch verbessert werden muss. Die Funktionalität wurde von den Probanden insgesamt als gut bewertet.



Diplomierende
Marko Besarabic
David Stambach

Dozent
Andreas Meier



Benutzeroberfläche "Sprintplanning 1" - User Stories dem Sprint Backlog zuordnen.



Benutzeroberfläche "Sprintplanning 2" - User Stories in Tasks aufteilen